KONAMI®

SPIELANLEITUNG

Boxoff Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoff.com to remove the watermark

NES-HK-NOE

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS™

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

# Diesmal wird es ganz ernst....

Schön ist es, ein Teenager zu sein. Aber wenn man „zusätzlich" noch Ninja-Meister und eine mutierte Schildkröte ist, hagelt es Abenteuerliches. Shredder hat sich dieses Mal etwas Brisantes ausgedacht – einen Straßenkampf. So, liebe Leute, kommt in den Schweiß bei Teenage Mutant Hero Turtles™ – Tournament Fighters! Um gute Chancen zu haben, sich durchzusetzen, sollte man zunächst dieses Büchlein sorgfältig studieren!

## INHALTSÜBERSICHT


EINFÜHRUNG ..... 4
SO GEHT'S AB .....7
DER OPTIONS-BILDSCHIRM ..... 8
DER STORY-MODUS .....10
DER ZWEIKAMPF .....11
DER KAMPF GEGEN DEN RECHNER .....12
DAS TURNIER .....13
WORAUF ES ANKOMMT .....16
DIE STEUERUNG .....17
BEWEGUNGSABLÄUFE .....18
DER ACTION-BILDSCHIRM ..... 20
VORSTELLUNG DER KÄMPFER & SPEZIAL-TECHNIKEN ..... 21
NOTIZEN ..... 29

# Wer ist der Gewiefteste?

An einem schwülwarmen Sommerabend im Kanal-System unter Mahattan: Leonardo ist gerade dabei, sich in Form zu halten. Er läßt geschickt seine Katana-Schwerter kreisen, vollführt dabei elegante körperliche Bewegungen, ist voll im Saft und deshalb kaum noch zu bremsen.

Schlußendlich „zeigt" er seinen Meister-Schlag. Leo reißt seine Arme nach oben, die Katanas folgen seinen Anweisungen, die Klingen kreuzen sich beinahe wie eine Schere – und.... SCHNITT.... trennt er die Blutwurst vom Strick.

„Heh, Du Irrer. Denk' doch bitte an unsere Vorräte! Hättste schlechter gezielt, wär de Wurscht futsch!"

Leo blickt zu Michaelangelo, der seiner Wurscht, äh, Wut Luft gemacht hatte. „Tschuldigung, Mike, aber ich bin beim Training." erwidert Leo.

„Klar, Mann, aber weißt Du überhaupt, was so 'n Ding heute kostet? Ne Pizza ist billiger. Und außerdem versucht man sich nicht mit 'n Schwertern and Nahrungsmitteln. Das hatten wir ja bereits abgesprochen."

„Mike hat recht, Leo“, bemerkt Raphael, als er den Trainingsraum betritt. „Zu diesem Zweck der Übungen haben ja unsere Holzbohlen, okay?“

„Die machen aber meine Klingen stumpf. Außerdem finde ich reizvoll mit....“

**BUMM!**

Ein Explosion im Kanal-System erschüttert urplötzlich den Raum. Wenige Sekunden später, begleitet von einer Staubwolke, schießt Donatello in den Trainingsraum.

„Na, Donny, mal wieder mit Dynamit rumgespielt, Du?“

„Nö, Mike. Das war nicht ich“, sagt er, während er sich den Staub von seinem Panzer abbürstet. „Ich war gerade auf dem Weg zu Euch, als ich ein komisches ferngesteuertes Boot bemerkte. Dann ging's erstmal BUMM! Das Teil ging ab wie 'ne Granate. Merkwürdigerweise streute es keine Splitter, sondern spuckte tonnenweise diese Kapseln hier aus.“

Er streckt daraufhin seine Hand aus und öffnet sie. Seine drei Finger bringen eine Golfball-ähnliche Kapsel zum Vorschein, in der sich ein Stück Papier befindet. Leo nimmt sie an sich. Nach sorgfältiger Prüfung (man weiß ja nie....) öffnet er diese und zieht den Papierfetzen heraus. Unsere Freunde schauen ihm über die Schulter und lesen folgende Nachricht:

> Ich biete Euch Turtles eine Herausforderung an. Laßt uns in den Straßen von Manhattan treffen, um zu sehen, wer der stärkste von uns ist. Rechnet Euch aber keinerlei Chancen aus!
>
> Shredder

„Heh, der Alte hat ja 'n Rad ab. Aber laßt uns ein Turnier abhalten, um herauszufinden, wer von uns gegen Shredder antritt!"

„Klasse Idee, Leo", meint Donatello. „Auf geht's, Jungs. Ein fairer Boxkampf. Keine Waffen. Wir werden Shredder schon zeigen, wer der Beste ist!"

# SO GEHT'S AB!

Schalten Sie Ihr NES-Gerät aus. Nun legen Sie das Turtles-Modul ein. Nachdem Sie das NES eingeschaltet haben, läuft ein Demo ab. Es ist sehr unterhaltsam, sich die „Action" reinzuziehen. Wir vermuten aber einfach mal, daß Sie selbst ins Spielgeschehen eingreifen möchten. Hierzu drükken Sie START, und Sie gelangen in den Titel-Screen, wo Sie folgende Optionen finden und anwählen können:

☞ STORY – für einen Spieler; einen Turtle auswählen und gegen die anderen antreten.

☞ VS PLAYER – Zweikampf; für zwei Spieler; einen beliebigen Kämpfer aussuchen.

☞ VS CPU – Gegen den Rechner; für einen Spieler; einen beliebigen Kämpfer auswählen.

☞ TOURNAMENT – Turnier; für 1 bis 4 Spiler (zwei gleichzeitig); einen beliebigen Kämpfer anwählen.

## Der Options-Bildschirm

Bevor Sie zu spielen beginnen, können Sie einige Besonderheiten des Spiels selbst bestimmen. Drücken Sie auf dem Control Pad nach oben oder unten, bis Sie auf OPTION kommen. Hernach die START-Taste betätigen.

☞ DIFFICULTY – Schwierigkeitsstufe. Wählen Sie zwischen Easy (einfach), Normal oder Hard (schwierig).

☞ BGM – Hintergrund-Musik. Auf dem Control Pad können Sie verschiedene Einstellungen anwählen. Mittels Taste „B" ertönen dann die herrlichen Sounds.

☞ SPEED – Geschwindigkeit. Wählen Sie zwischen Normal oder Turbo, um die Kampf-Geschwindigkeit der Jungs zu bestimmen.

☞ TIMER – Kampfzeit. Hiermit verändern Sie die Dauer einer Turnier-Runde. Sie können zwischen 45, 60 oder 99 Sekunden wählen. Oder aber Sie suchen sich „00“ aus – keine zeitliche Begrenzung.

Wenn Sie sich nun nach langem Hin und Her entschieden haben, betätigen Sie die START-Taste, um in das Haupt-Auswahl-Bild zu gelangen. Sie können aber auch auf END „fahren“ und mit „A“ oder „B“ bestätigen, ganz, wie Sie möchten.

## Story-Modus – 1 Spieler, als ein Turtle gegen alle anderen

Hier kehren wir wieder zu unserer Geschichte zurück. Die Jungs sind dabei herauszufinden, wer der härteste aller Turtles ist, der schließlich den alles entscheidenden Kampf mit Shredder austrägt. Aber die Götter haben vor den Erfolg den Schweiß gesetzt: Der Spieler muß seine Fähigkeiten stetig verbessern, um seine Konkurenz-Turtles sowie deren Freunde Casey Jones (eine leicht aufbrausende Figur) und Hothead (den Samurai-Drachen) in die Schranken zu verweisen.

☞ Nachdem Sie diesen Modus ausgewählt haben, gelangen Sie in den Turtles-Bildschirm. Fahren mittels des Control Pads auf den Turtle Ihrer Wahl und drücken die B-Taste. Nun geht's zur Sache!

## Zweikampf-Modus – 2 Spieler; irgendeine Figur wählen; 1 Kampf

Bei dieser Geschichte können sich zwei Spieler irgendeinen Kämpfer aussuchen und die Sache ausfechten. Man kann allerdings auch zwei gleiche Kämpfer wählen, um zu sehen, welcher Spieler mehr drauf hat. Der Kampf geht über drei Runden; derjenige, der zwei für sich entschieden hat, geht als Sieger von der Straße.

☞ Wir befinden uns im Auswahl-Menü, in dem wir mittels des Control Pads die Kämpfer bestimmen. Mit der B-Taste bestätigen wir.

*(Aufgrund des Drachen-Temperaments von Hothead ist es nicht möglich, ein Duell zwischen zwei Hotheads auszutragen. Das ist fast so, als würde man zwei Boris Becker auf den Platz „zwingen". Vertrauen Sie uns, das wäre nicht gerade zuträglich!)*

☞ Es folgt die Stärke-/Stage-Auswahl. Drücken Sie hoch/runter auf dem Control Pad, um Stärke (oben) und Stage (unten) anzuwählen. Nun ändern Sie, ganz, wie Sie es für richtig halten, die Grundeinstellungen, indem Sie mit Links/Rechts auf dem Control Pad agieren. START-Taste drücken.

## Gegen-den-Rechner-Modus – 1 Spieler; irgendeine Figur; 1 Kampf

Die Verfahrensweise der Auswahl-Kriterien ist dieselbe wie beim Zweikampf-Modus. Nur, daß man hier allein (1 Spieler) gegen den vom NES gesteuerten Kämpfer antritt.

☞ Folgen Sie deshalb den Anweisungen des Zweikampf-Modus' auf Seite 11.

*Anmerkung: Um die Stärke des NES-Gegners zu verändern, benützen Sie bitte das zweite Control Pad. Eine höhere Zahl bedeutet größere Stärke.*

**ACHTUNG:**

1.) Wenn ein Spieler sich im STORY-MODUS oder ZWEIKAMPF-MODUS befindet, kann sich ein zweiter Spieler jederzeit zuschalten, indem er START auf seinem Pad drückt. Aber: Dadurch springt das Spiel automatisch in den ZWEIKAMPF-MODUS.

2.) Selbst, wenn Sie die „Zeit" im OPTIONS-BILDSCHIRM ändern, so ist keine Änderung im STORY-MODUS zu erwarten.

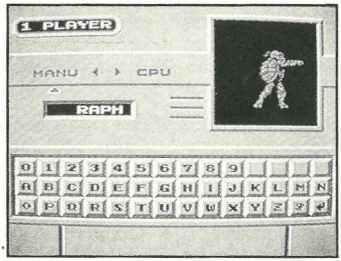
## Turnier-Modus – 1 bis 4 Spieler; K.O.-System

Dies ist ein Turnier für bis zu vier Wettkämpfer, wobei logischerweise nur zwei „menschliche" ins Geschehen eingreifen können. Wenn Sie „0" (menschliche) Spieler anwählen, ist es Ihnen vergönnt, sich zurückzulehnen und die Action als Zuschauer zu beobachten. Der Gewinner des ersten „Halbfinales" tritt gegen den des zweiten an. Der Champion wird nun ermittelt.

*Anmerkung: Bei Kämpfen zwischen zwei NES-kontrollierten Kämpfern, können Sie die SELECT-Taste drücken, um den ganzen Kampf zu überspringen.*

☞ Sie können sich bis zu vier Kämpfer aussuchen. Wenn Sie sich im Auswahl-Menü befinden, so „fahren“ einfach auf „MAN“ (menschlicher Spieler) oder „CPU“ (wird vom NES gesteuert).

☞ Falls Sie sich für menschliche Spieler entscheiden, können diese ihre Namen in Form von Ziffern/Buchstaben (maximal Anschläge) eingeben. Man benütze hierzu das Control Pad, um die gewünschten Zahlen/Zeichen ins rechte Bild zu setzen.




*Auswahlbildschirm der Kämpfer im Turnier-Modus*

Man drücke nun die A-Taste, um die Eingabe zu bestätigen. Nun ab zur nächsten Stelle, wieder „A“ betätigen, bis man seinen „Namen“ in prächtigen Lettern (oder Nummern) erblickt. Veränderungen werden mit der Taste „B“ durchgeführt bzw. „Daten“ gelöscht. Hat man sich endlich „eingenordet“, geht man zur ⏻-Taste und drückt „A“.

☞ Nachdem Sie die Namen eingegeben haben (oder auch dann, wenn der Rechner einen Kämpfer steuern soll), suchen Sie sich bitte jeweils eine Figur für jede Position aus. Die Charaktere erscheinen im Fenster rechts vom Namen. Drücken Sie nach unten/oben, um sich die Burschen anzuschauen.

☞ Nach Beendigung Ihrer Auswahl der vier Turnier-Kämpfer geht's dann sofort auf zum ersten Wettstreit.

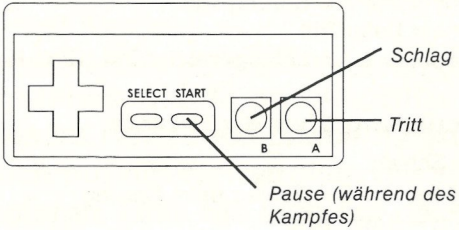
# Worauf es ankommt....

Das Wichtigste bei einem Turnier ist, daß man seine Fähigkeiten erkennt, diese verbessert und im Wettstreit gut umsetzt. Der Kontrahent muß mindestens zweimal in der Dreier-Runde bezwungen werden, damit man „weiterkommt". Sie können geschickt treten, Hiebe austeilen, Salti schlagen und Ihrem Herzen Luft machen, wenn Sie die ausgleichende Gerechtigkeit suchen. Mit dem Herzen dabeizusein, ist alles!
Zusätzlich können Sie den Feuerball aufnehmen, um ihn mit aller Wucht zu schleudern. Erinnern Sie sich stets an Ihre Spezial-Techniken, die dem Gegner das Leben schwer machen!

# SO STEUERN SIE IHRE HELDEN

Der Controller und seine Basis-Funktionen in diesem heißen Spiel:

☞ Mit den Tasten „A“ und „B“ auf dem Control Pad kann man des weiteren auch vielerlei Bewegungen ausführen.



# Bewegungsabläufe

## Steuerung über die A-Taste

A = Tritt
↖ oder ↗ + A = Sprung-Tritt
↓ + A = Tiefer Tritt
↙ oder ↘ + A = tiefangesetzter Tritt (Gleit-Kick bei Leonardo)

## Steuerung über die B-Taste

B = Schlag
↖ oder ↗ + B = Schlag beim Sprung
↓ + B = „Tiefschlag"

*Feuerball*

## Feuerball

☞ Wenn Sie sich über dem Feuerball befinden, drücken Sie „B", um ihn aufzunehmen.

☞ Um den Feuerball zu werfen: Sie halten ↓, drücken dann ↘ + → + „B".

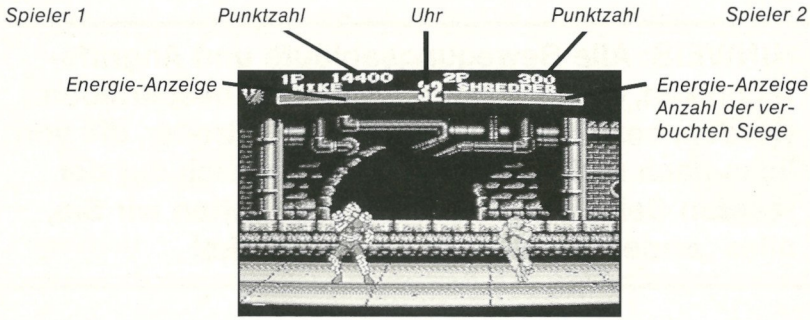
# So wirft man....

☞ Falls ein etwas zu geringer Abstand zwischen zwei Kontrahenten herrscht, gehen Sie bitte weiter vom Gegner weg, um dann mittels der B-Taste eine Wurf-Attacke auszuführen (Näheres dazu: Beachte die Besonderheiten bei den einzelnen Kämpfern).

**HINWEIS: Alle Bewegungsabläufe und Angriffs-Techniken, die in diesem Handbuch beschrieben werden, beziehen sich auf die Wettstreiter, die von links nach rechts agieren. Falls Sie sich auf der rechten Seite befinden sollten, so bitten wir Sie, alles „anders herum" zu sehen. Danke!**

# Der Action-Bildschirm

Das Spielgeschehen findet auf den folgenden vier Schauplätzen statt: Im Hafen-Viertel, auf dem Schiff, im Kanal-System oder in der Innenstadt. Und so sieht das Ganze aus:



# Vorstellung der Kämpfer & Spezialtechniken

Auf den folgenden Seiten erhalten Sie einen erstklassigen Überblick über die Stärken, Schwächen und Spezial-Techniken der einzelnen Charaktere.

## Ein Hinweis zu Kombinations-Bewegungen

Bei einigen der Spezial-Techniken oder -Bewegungen werden Sie aufgefordert, Kräfte aufzubauen und dann eine andere Maßnahme zu ergreifen.

☞ Aufbauen (Anhäufung von Kräften) vollführen Sie, indem Sie eine Richtungs-Taste auf dem Control Pad ungefähr zwei Sekunden gedrückt halten.

☞ Kombinations-Bewegungen führt man aus, wenn man zuerst die Richtung auf dem Control Pad bestimmt und hernach den betreffenden Knopf (A- oder B-Taste) betätigt.

# Leonardo

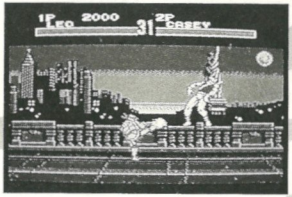
Er ist der Führer der Turtles-Truppe. Ein treuer Verehrer der Kunst der Ninjitsu-Technik. Leo gilt als Perfektionist, verfügt allerdings nur über durchschnittliche Kraft.

☞ Seine Wurf-Technik ist der Schulter-Wurf.

☞ Seine Spezialität: Tornado-Dreh-Kick

*↓, um Kraft aufzubauen, dann ↙ ← + A*

*Tornado-Dreh-Kick*



# Raphael

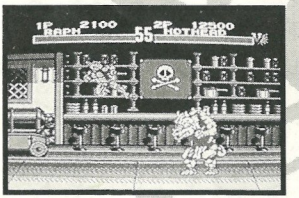
Er ist ein ausgefuchster, bisweilen sehr ehrgeiziger „Mensch". Er hat die nötige Energie, um seine Fähigkeiten in die Tat umzusetzen.

☞ Seine Wurf-Technik ist eigentlich gar keine – er springt auf des Gegners Rücken und beißt ihn!

☞ Seine Spezialität: Der Turtles-Bohr-Angriff.

*↙, um Kraft aufzubauen, dann → + B*

*Der Turtles-Bohr-Angriff*



# Michaelangelo

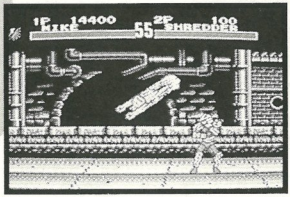
Mike ist ein lebenslustiger Bursche. Er verfügt auch über athletische Talente. Seine Sprünge sind sehr hoch, seine „Abwehrkräfte“ dagegen nicht gerade berauschend.

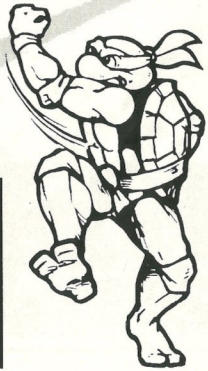
☞ Seine Wurf-Technik ist ein Auerbach-Salto-Wurf.

☞ Seine Spezialität: Der Känguruh-Kick

*↙, um Kraft aufzubauen, dann → + A (tief) + B (hoch)*

*Känguruh-Kick*



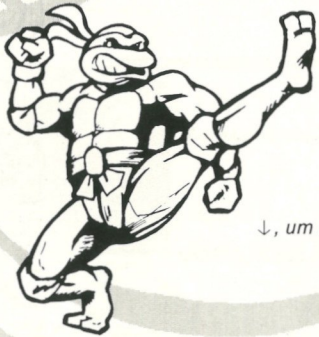



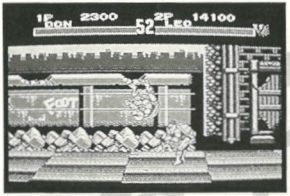
# Donatello

Donny ist clever und liebt es, mit mechanischen und elektronischen Dingern rumzuspielen. Deshalb hat er nicht so viel Zeit, den Trainings-Raum aufzusuchen wie die anderen. Sein Angriff ist (demzufolge?) nicht ganz so mächtig.

☞ Seine Wurf-Technik ist der Schulter-Wurf.

☞ Seine Spezialität: Der Fuß-Knaller






*↓, um Kraft aufzubauen, dann ↑ + A*

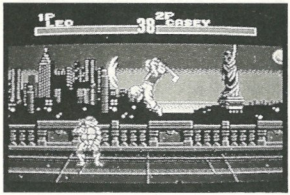
*Der Fuß-Knaller*

# Casey Jones

Er ist ein Einzelgänger. Er hat einen besonders ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit. Er verfügt über variable Angriffs-Fähigkeiten. Ist aber schnell verwundbar bei heftigen Attacken.

☞ Seine Wurf-Technik ist der Ausheber.

☞ Seine Spezialitäten: Der Salto-Hockey-Schlag und die Spiral-Attacke.




*↓, um Kraft aufzubauen, dann*

*↑ + B*

*Salto-Hockey-Schlag*

*→ ↓ ← + B*

*Spiral-Attacke*

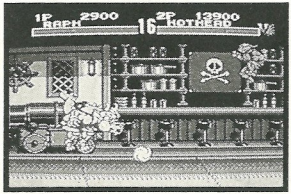
# Hot Head

Der ehemalige Feuerwehrmann, der den Geist des alten Samurai-Drachens empfangen hat. Seine mächtigen Kräfte und die enorme Widerstandsfähigkeit überzeugen. Dafür ist er aber etwas langsam.

☞ Seine Wurf-Technik ist der „Beiß-Dich-Fest-Wurf".

☞ Seine Spezialität: Der feuerige Atem.

☞ Er speit diesen Feuerball mit Macht.




↓↘→ + *A*

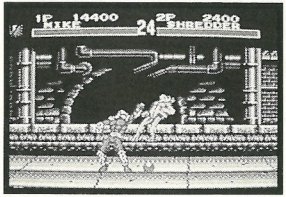
*Feuer-Atem*

# Shredder

Er hat nur ein Hobby: Den Turtles ein Schnippchen zu schlagen, wann immer möglich. Shreddy ist ein mächtiger Ninja-Meister, der eine Vielzahl an Schlagvarianten draufhat. Er ist flink, schnell und verfügt über unheimliche Kräfte.

☞ Seine Wurf-Technik ist der Überkopf-Wurf.

☞ Seine Spezialitäten: Der Explosions-Schlag und die Vernichtungs-Attacke.




→ ↘ ↓ + *B*

*Vernichtungs-Attacke*

*„B" mehrmals schnell drücken*

*Explosions-Schlag*

# NOTIZEN

## ZUR PFLEGE IHRES GAMES

- Dieses KONAMI-Game ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltungen. Es sollte nicht starken Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Bitte versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.
- Die Steckkontakte dürfen nicht angetastet werden oder mit Wasser in Berührung kommen, da dies die Schaltkreise beschädigen würde.
- Das NES-Basisgerät muß AUSGESCHALTET sein, wenn das Spielmodul eingelegt bzw. entfernt werden soll.

# ! WARNUNG !

## NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Y A 40204

KONAMI®
DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS
THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1993 BY
MIRAGE STUDIOS. ALL RELATED CHARACTERS AND INDICIA ARE
COPYRIGHT 1993 MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY
SURGE LICENSING, INC. TOURNAMENT FIGHTERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
Printed in Japan